MechWarrior® 3

TECHNISCHES HANDBUCH

MICROPROSE®

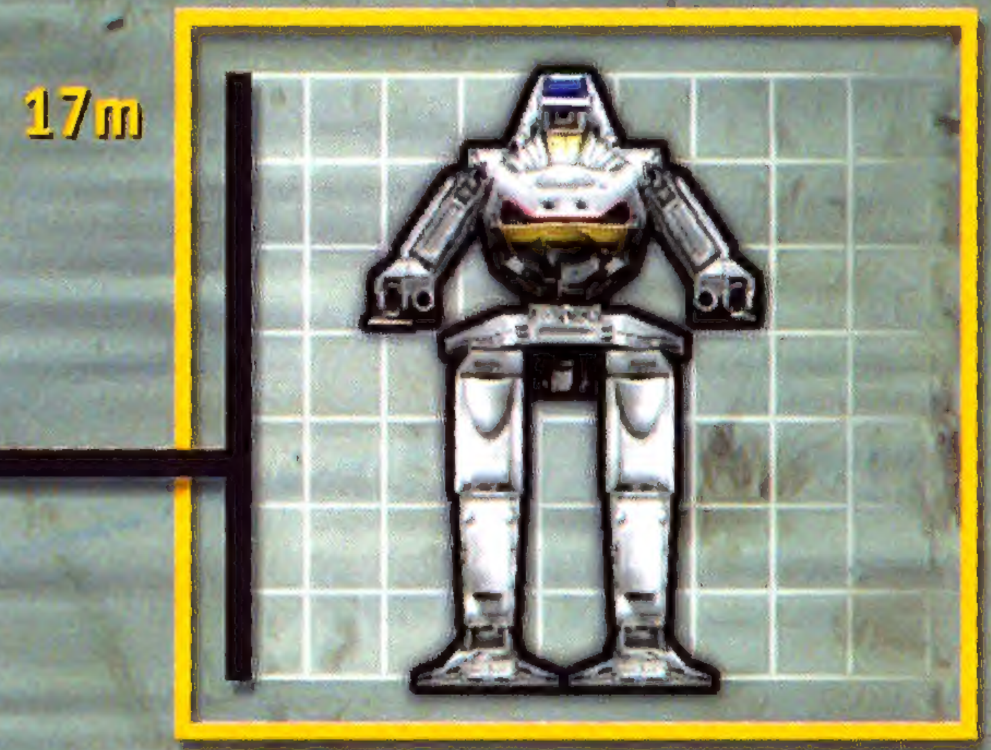
EINLEITUNG

Das situative Bewußtsein auf dem Schlachtfeld ist von höchster Wichtigkeit. Ein erfolgreicher MechKrieger muß sich nicht nur ständig über seine eigene Position auf dem Schlachtfeld, den Standort von Hindernissen und natürlich die Stellung seiner Feinde in klaren sein, sondern er muß auch verstehen, mit wem er da kämpft. Dieser technische Anhang enthält Informationen über einen Querschnitt der erwarteten und potentiellen feindlichen Kampfeinheiten. Wenn Sie sich die Eigenschaften jeder dieser Feindeinheiten anschauen, sich merken und verstehen, können Sie Ihre eigene Fähigkeit, ihnen im Gefecht effizient zu begegnen, beträchtlich erhöhen.

Um es kurz zu sagen: Wenn Sie wissen, über welche Waffen eine gegnerische Einheit verfügt, haben Sie die Schlacht schon halb gewonnen. Ein Panzer mit nur Kurzstreckenwaffen sollte aus größerer Entfernung angegriffen werden, d.h. von außerhalb seiner Waffenreichweite. Umgekehrt ist es am besten, einen Feind, der gut mit Langstreckenwaffen ausgerüstet ist, in einen Nahkampf zu verwickeln, in dem seine Waffen im Nachteil sind. Das sind fundamentale Richtlinien, die neuen Rekruten von der ersten Unterrichtsstunde an eingehämmert werden, doch es sind Wahrheiten, die von zu vielen erfahrenen MechKriegern allzu häufig vernachlässigt werden. Lernen Sie, bleiben Sie am Leben, und siegen Sie.

Colonel Ephraim Collumna
Traningskommando der Leichten Eridani-Reiterei

VERNICHTER: Ursprünglich wurde angenommen, es handele sich um ein Design, das fast ausschließlich von der Söldnerkompanie der rätselhaften Wolfs Dragoner eingesetzt wurde (von denen man nun weiß, daß es sich um eine Splittergruppe des Clans Wolf handelt, was dieses Modell zu einer Clan-Entwicklung machen könnte). Der *Vernichter* ist eine Ehrfurcht gebietende, schwer gepanzerte Mittel- bis Langstrecken-Maschine. Ein bemerkenswerter Schwachpunkt ist, daß sich viele seiner Modelle zu sehr auf Waffen verlassen, die Munition benötigen. Dadurch wird die Versorgung im Feld erschwert.



VERNICHTER

PRIMÄRKONFIGURATION

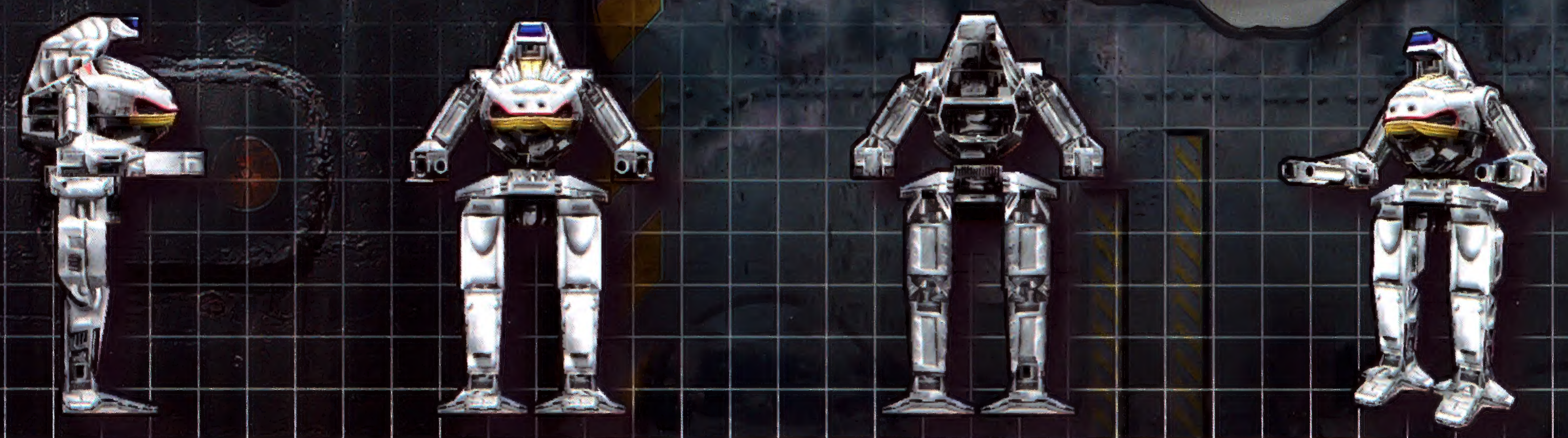
CHASSIS:	STERNENBUND MN-01	4 LB 10-X KANONEN + MUNITION (40)
TRIEBWERK:	NISSAN 200	4 MITTELSCHWERE IMPULSLASER
REISEGESCHWINDIGKEIT:	22 KM/H	
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	32 KM/H	
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

INNERE SPHÄRE

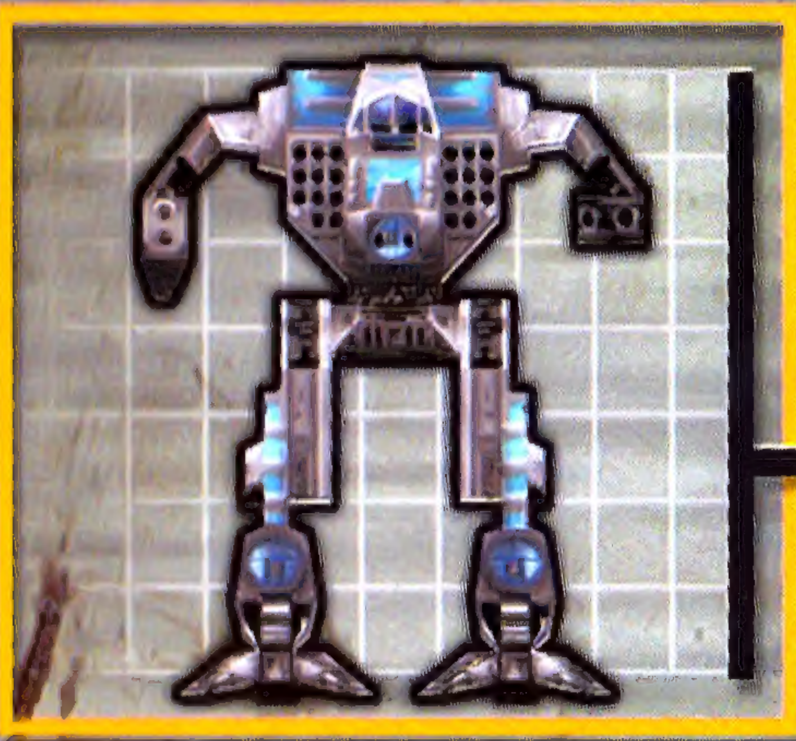
MECH DER STURMKLASSE

100 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* STARSHIELD SPEZIAL-B
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* GARRET T19-G
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* WASAT AGGRESSOR TYP 5



AVATAR: Nachdem sie im Jahre 3051 einen brutalen Clan-Angriff auf ihre Heimatwelt Luthien abgeschlagen hatten, waren die Streitkräfte des Draconis-Kombinats in der Lage, zahlreiche Clan-OmniMechs zu bergen. Das Studium und die Auswertung dieser eroberten Einheiten führten zu einem technologischen Durchbruch: OmniMechs der Inneren Sphäre. Eines der ersten Modelle dieser neuen Generation, das entwickelt wurde, war der *Avatar*, der im großem Maße auf dem Clan-Modell Vulture beruht. Dieser neue OmniMech ist schwer bewaffnet und gepanzert und kann es mit vielen Modellen der Clans und der Inneren Sphäre ähnlicher Größe aufnehmen.



14m

AVATAR

INNERE SPHÄRE

SCHWERER MECH

70 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

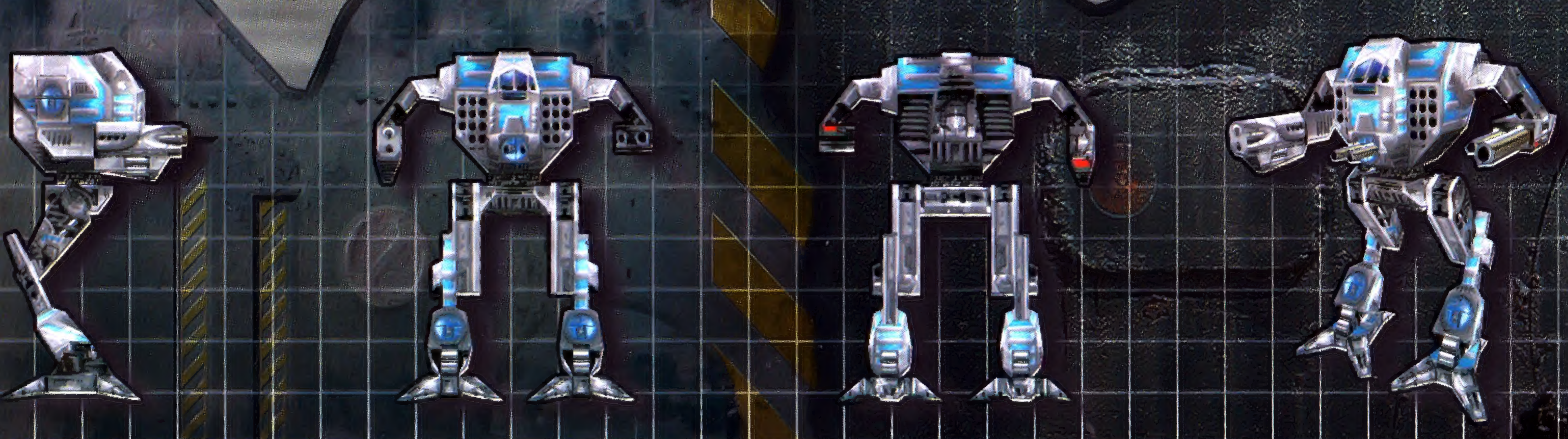
CHASSIS:	STANDARD	2 MITTELSCHWERE LASER
TRIEBWERK:	280XL	2 MASCHINENGEWEHRE + MUNITION (200)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	43 KM/H	2 MITTELSCHWERE IMPULSLASER
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	65 KM/H	LB 10-X-AK AUTOKANONE + MUNITION (20)
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	2 LSR 10 + MUNITION (36)
TORSODREHUNG:	JA	ARTEMIS-IV-FLS
ARMSCHWINGEN:	JA	

▶ *VERSIONSHERSTELLER:* LUTHIEN-PANZERUNGSWERKE

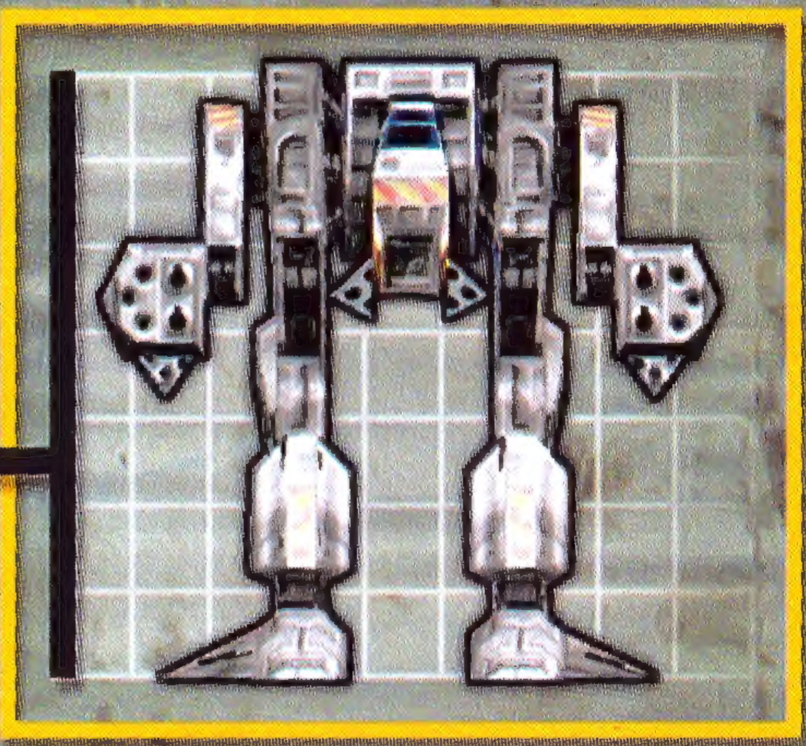
▶ *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT

▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT



BLACK HAWK: Der *Black Hawk* kann viele Aufgaben erfüllen, zeichnet sich aber bei keiner besonders aus. Obwohl er vielseitig, schlagkräftig und manövrierfähig ist, kann der *Black Hawk* es nicht mit der Schlagkraft der schwereren oder der Manövrierfähigkeit der leichteren Mechs aufnehmen.



BLACK HAWK

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	STANDARD	12 MITTELSCHWERE ER-LASER
TRIEBWERK:	250XL	
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H	
SPRUNGDÜSEN:	150 METER	
TORSODREHUNG:	NEIN	
ARMSCHWINGEN:	JA	

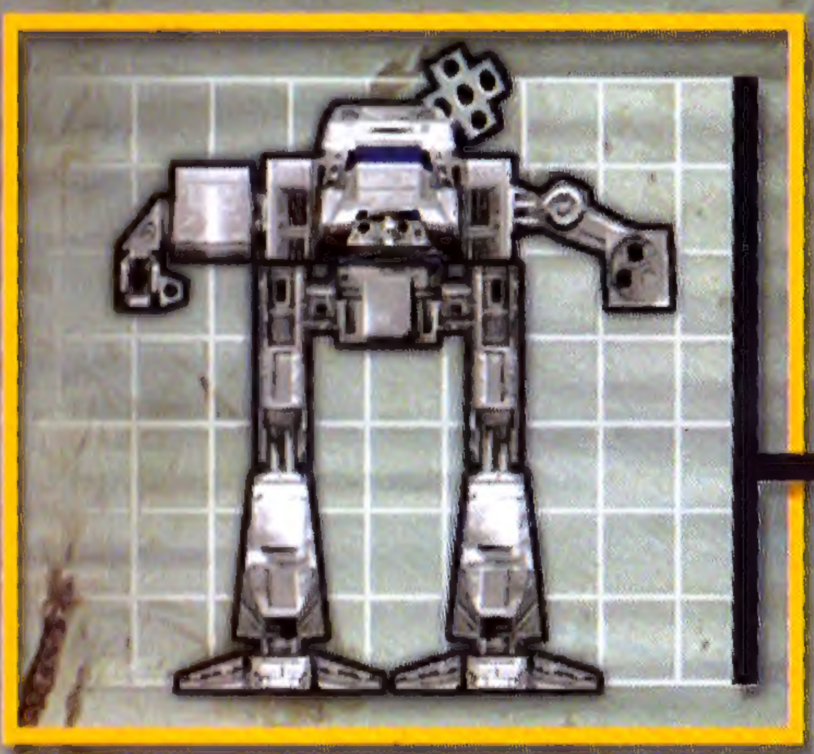
INNERE SPHÄRE

SCHWERER MECH

60 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* STANDARD
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT

GUERILLA: Die Arbeit am *Guerilla* begann eigentlich bereits vor der Clan-Invasion, verzögerte sich jedoch und wurde beinahe aufgegeben aufgrund der Probleme, die durch die ungewöhnliche Chassis-Form entstanden. Das Eindringen der Clans löste dann dieses Problem, da die Designer die Antwort auf ihre Fragen in den Bauplänen eroberter Clan-Vultures fanden. Produktion der modifizierten *Guerillas* begann 3053, und diese Mechs sind bereits zu einem vertrauten Anblick bei den Einheiten der Inneren Sphäre geworden, die die Grenze zum Clan-Gebiet bewachen.



GUERILLA

INNERE SPHÄRE

MITTELSCHWERER MECH

55 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

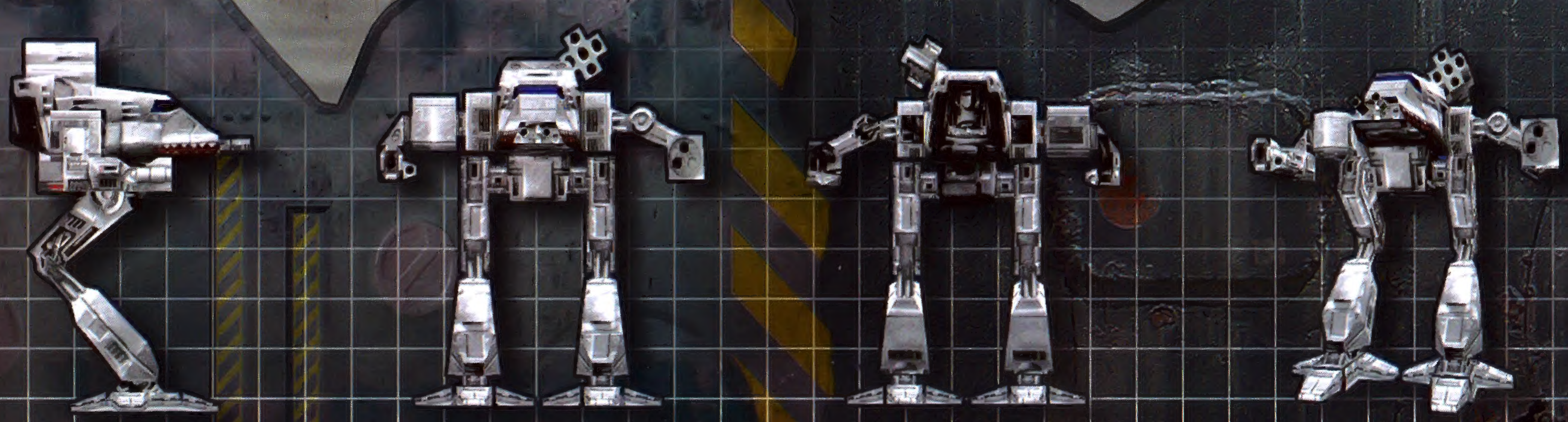
CHASSIS:	EARTHWERKS GRF	AUTOKANONE 10 + MUNITION (10)
TRIEBWERK:	HERMES	2 LSR 5 + MUNITION (24)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	SCHWERER ER-LASER
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H	2 MASCHINENGEWEHRE + MUNITION (100)
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

▶ *VERSIONSHERSTELLER:*
THARHES INDUSTRIES

▶ *PANZERUNGSMATERIAL:*
KALLON UNITY WEAVE EISENFASER MIT CASE

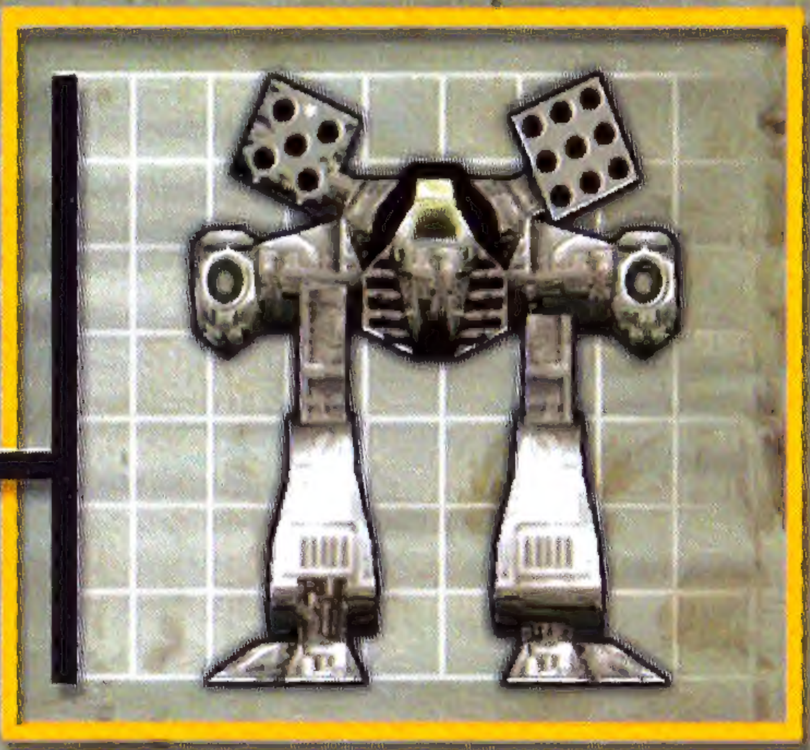
▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:*
THARHES EUTERPE HM-14

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:*
THARHES ARES-8A



KESSELBRUT: Die *Kesselbrut* ist ein ganz neues Modell, das zuerst beim Clan-Sturm auf Luthien in Erscheinung trat, und wird hauptsächlich von den Nebelpardern benutzt. Die Feinde der Inneren Sphäre benannten das Modell nach den unaufhaltsamen Zombies der irischen Sage, da es massive Schäden hinnehmen und trotzdem funktionsfähig bleiben kann. Dieser schwere OmniMech ist außerdem mit einem ansehnlichen Waffenarsenal ausgestattet - einer der Hauptgründe für seinen Erfolg auf Luthien.

13m



KESSELBRUT

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	ENDO-STAHL	MITTELSCHWERER ER-LASER
TRIEBWERK:	325XL	GAUSSGESCHÜTZ + MUNITION (16)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	LB-5X-AK AUTOKANONE + MUNITION (40)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H	KSR 2 + MUNITION (50)
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	LSR 10 + MUNITION (24)
TORSODREHUNG:	NEIN	
ARMSCHWINGEN:	JA	

CLAN

SCHWERER MECH

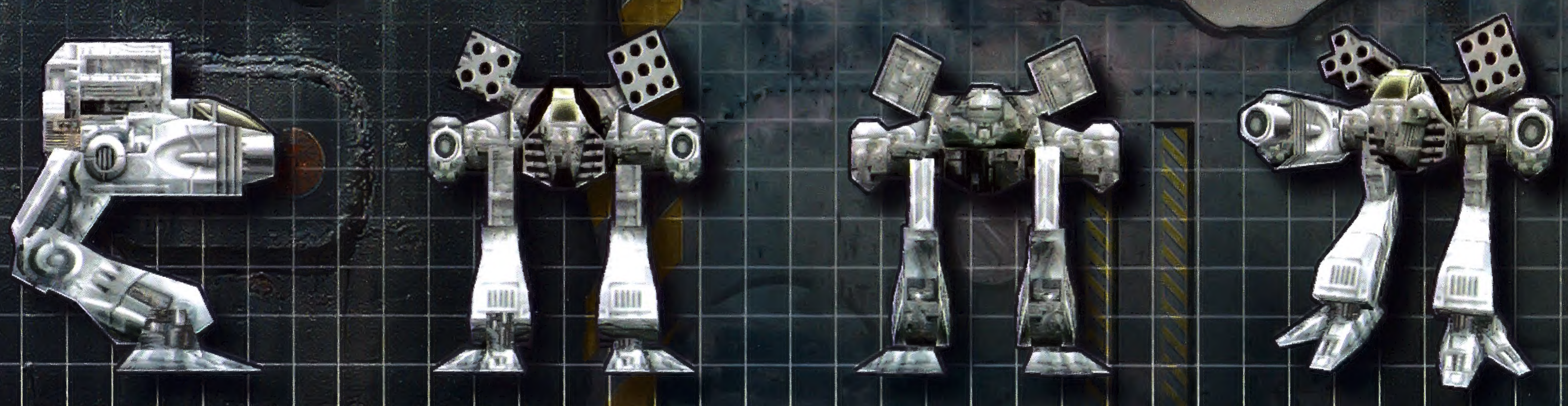
65 TONNEN

▶ *VERSIONSHERSTELLER:*
UNBEKANNT

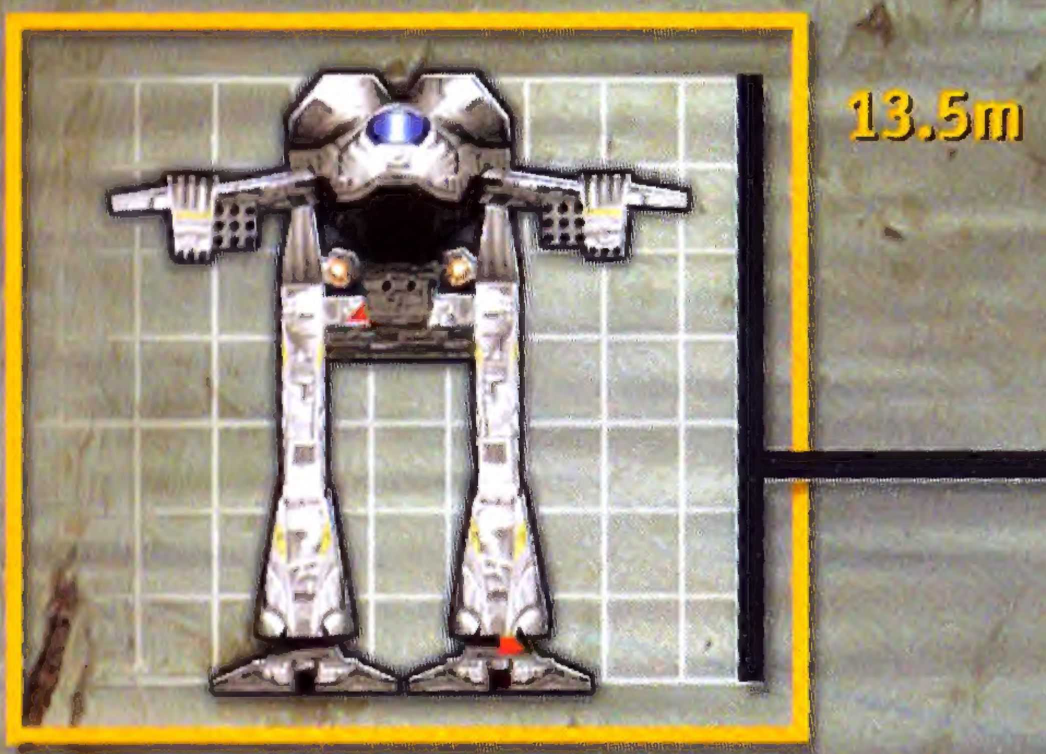
▶ *PANZERUNGSMATERIAL:*
UNBEKANNT

▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:*
UNBEKANNT

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:*
UNBEKANNT



CHAMPION: Der *Champion* ist ein relativ altehrwürdiges Modell, das den Höhepunkt seiner Produktion in der Blütezeit des ursprünglichen Sternenbunds erreichte. Nur wenige Exemplare des einst so beliebten Mechs überlebten die Nachfolgekriege; die meisten, die es schafften, befinden sich in der Hand von ComStar oder der Clans. Die Hauptvorzüge des *Champions* sind seine Geschwindigkeit und Waffenzuladung - obwohl er so schnell ist wie viele mittelschwere Mechs, führt der *Champion* eine beeindruckende Waffenauswahl mit. Der Preis dafür war allerdings ein nur unzureichender Schutz durch Panzerung, was einer der Hauptgründe dafür ist, daß es heutzutage nur noch wenige dieser Mechs gibt.



CHAMPION

INNERE SPHÄRE

SCHWERER MECH

60 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	BERGAN XI
TRIEBWERK:	VLAR 300
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H
SPRUNGDÜSEN:	KEINE
TORSODREHUNG:	JA
ARMSCHWINGEN:	NEIN

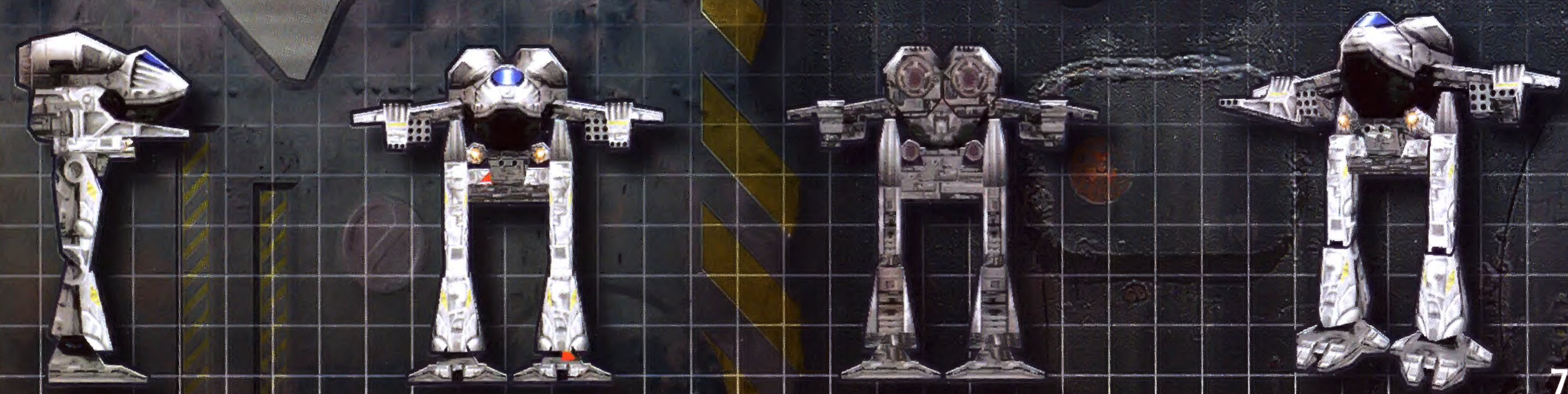
- KSR 6 + MUNITION (15)
- 2 MITTELSCHWERE LASER
- 2 LEICHTE LASER
- LB 10-X KANONE + MUNITION (20)
- ARTEMIS-IV-FLS

▶ *VERSIONSHERSTELLER:*
BERGAN INDUSTRIES

▶ *PANZERUNGSMATERIAL:*
2/STARSLAB EISENFASER

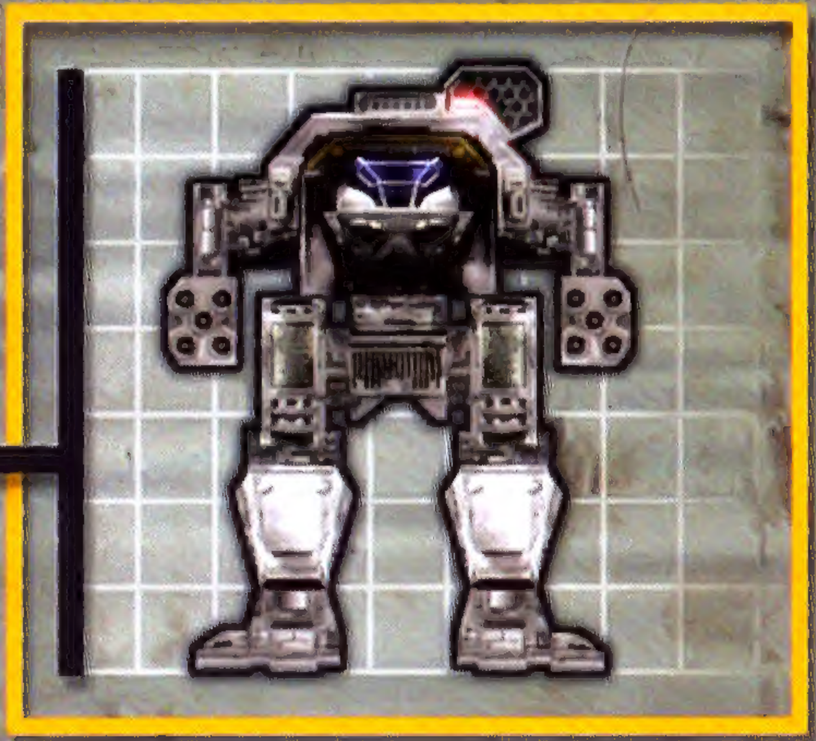
▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:*
GARRET T-11C

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:*
MERCURY IV MIT ARTEMIS IV FLS



DAISHI: Das Modell wurde angeblich von einem Mitglied der kriminellen Unterwelt im Draconis-Kombinat *Daishi* (Der große Tod) getauft, doch der Name scheint besonders treffend. Kein anderer Mech ist größer oder gefährlicher. Die linke Schulter ist zwar mit weiteren Waffen ausgestattet und erhöht noch seine Feuerkraft, doch es ist die Masse an Lasern, Autokanone und anderen Waffen in Armaufhängungen, die den *Daishi* so furchterregend machen. In den meisten Konfigurationen ist die Wärmeakkumulation enorm. Dennoch ist der *Daishi* ein Sturmklassen-Mech im wahrsten Sinne des Wortes, der fast jede Verteidigung durchbrechen kann.

15.5m



DAISHI

PRIMÄRKONFIGURATION

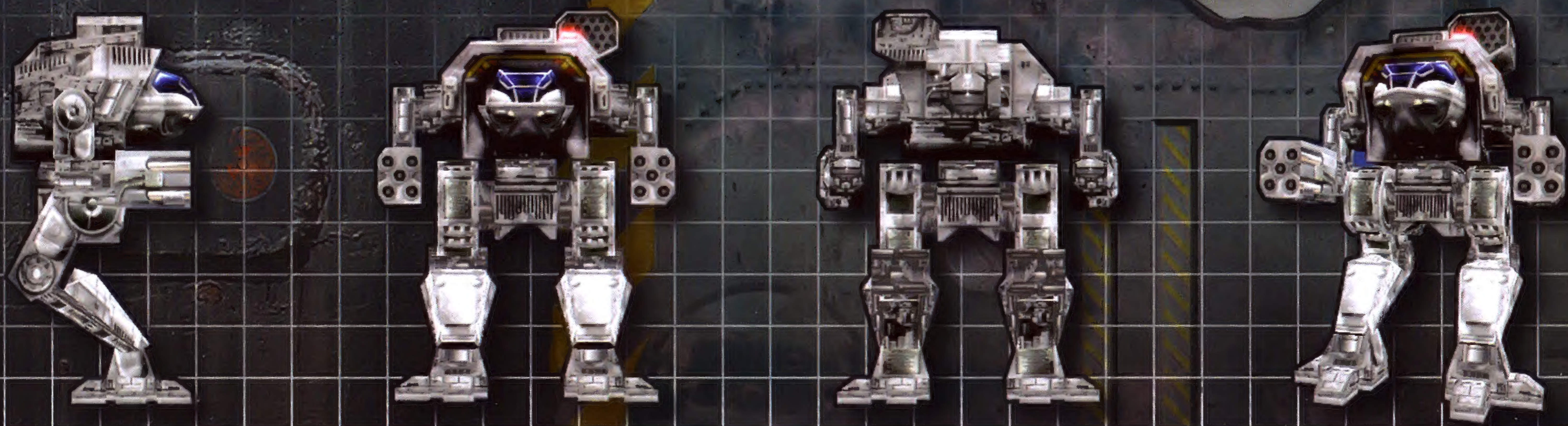
CHASSIS:	STANDARD	2 ULTRA-5-AK AUTOKANONEN + MUNITION (40)
TRIEBWERK:	300XL	4 MITTELSCHWERE IMPULSLASER
REISEGESCHWINDIGKEIT:	32,4 KM/H	4 SCHWERE ER-LASER
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	LSR 10 + MUNITION (12)
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

CLAN

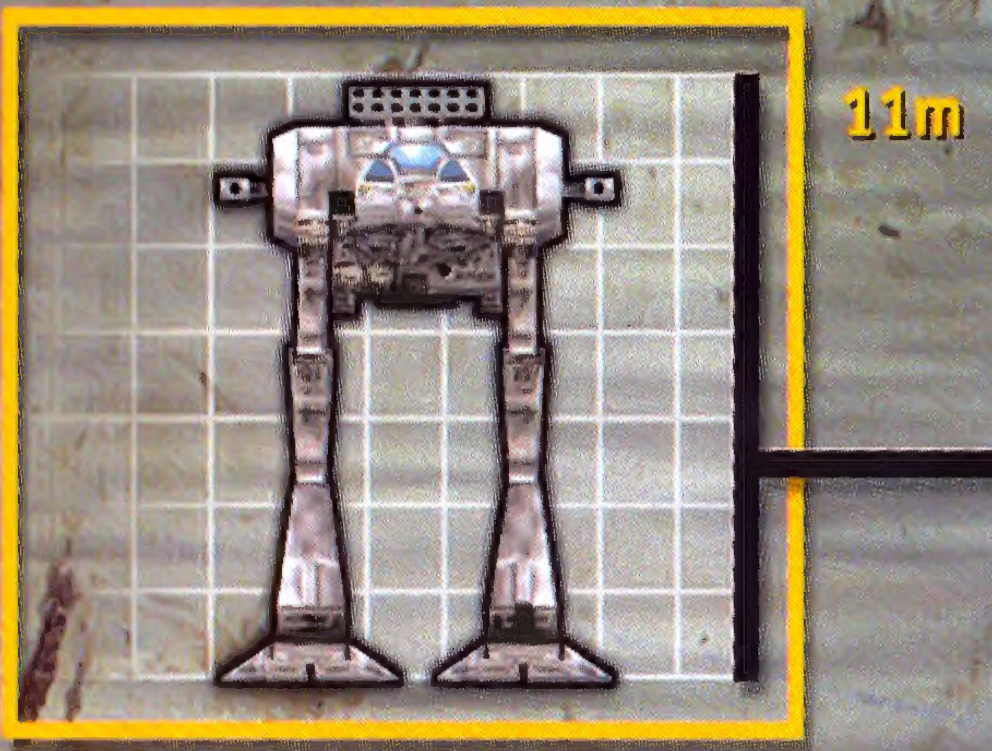
MECH DER STURMKLASSE

100 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT



FIREFLY: Wie der Vernichter wird auch der *Firefly* fast ausschließlich von den Wolfs Dragonern eingesetzt. Die Dragoner benutzen ihn als Scout-Mech und nutzen seine beträchtliche Geschwindigkeit und Sprungfähigkeit, um Feinde zu orten und Zielinformationen für ihre Artillerie zu gewinnen. Als Aufklärungsmodell führt der *Firefly* nur wenig Waffen mit, obwohl er über genügend verfügt, um sich verteidigen zu können, sollte er bei einem Einsatz entdeckt werden. Um seine Überlebensfähigkeit zu erhöhen, haben die Designer ihm die stärkste Panzerung gegeben, die ein Mech dieser Größe besitzen kann - eine Tatsache, die so manchem Firefly das Leben gerettet hat.



FIREFLY

INNERE SPHÄRE

LEICHTER MECH

30 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	EARTHWERKS FIREFLY	3 MITTELSCHWERE LASER
TRIEBWERK:	GM150	LSR 5 + MUNITION (240)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	RAKETENABWEHRSYSTEM + MUNITION (12)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H	
SPRUNGDÜSEN:	120 METER	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	NEIN	

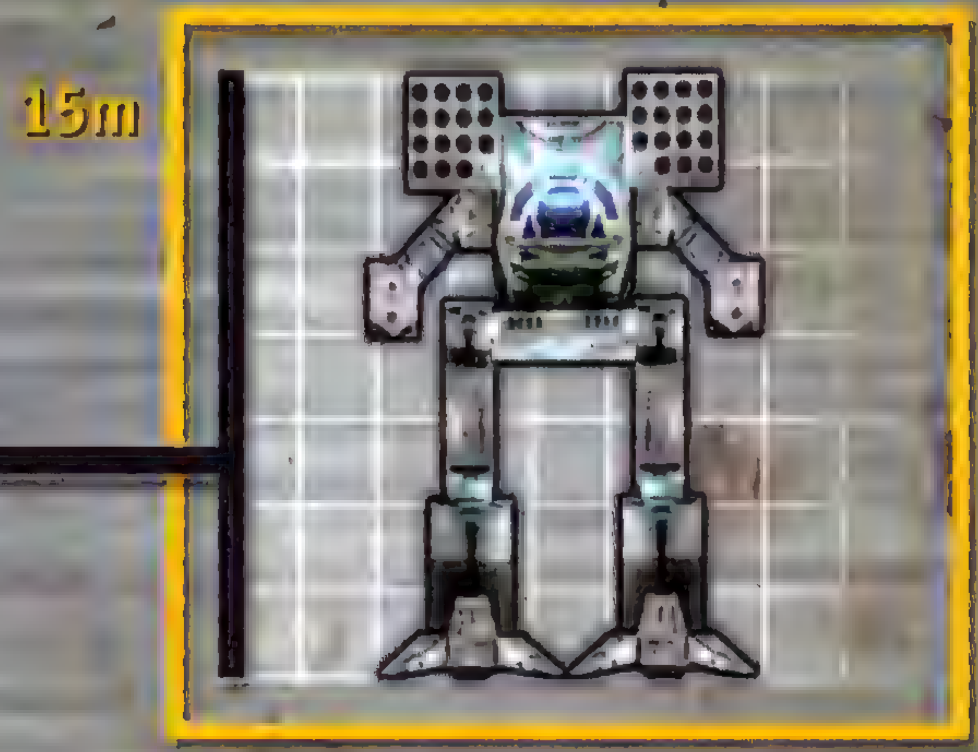
▶ *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT

▶ *PANZERUNGSMATERIAL:* STARSLAB/1 MIT CASE

▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* DATCOM 18

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* RADCOM TXX

MAD CAT: Der *Madcat* war der erste OmniMech, der in der Inneren Sphäre auftauchte. Obwohl er eine oberflächliche Ähnlichkeit mit dem Catapult der Inneren Sphäre besitzt, enden dort aufgrund seiner fortschrittlichen Technologie und seiner überlegenen Waffen alle Ähnlichkeiten. Der *Madcat* kann auf alle Reichweiten ein vernichtendes Sperrfeuer ausspucken und wurde beinahe zu einem Symbol der Clans und ihres Sturms auf die Innere Sphäre.



MAD CAT

PRIMÄRKONFIGURATION

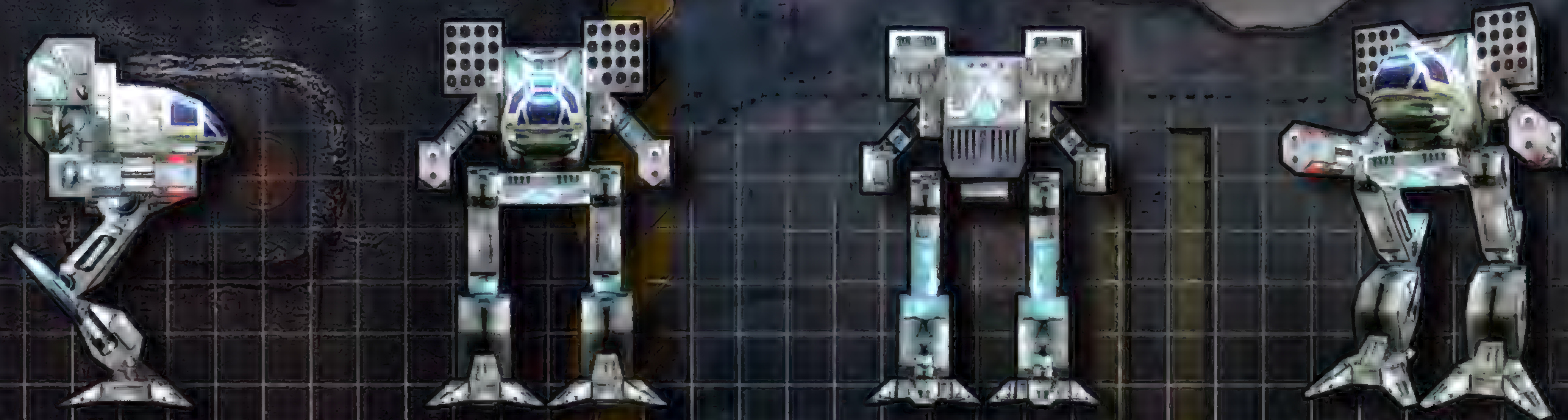
CHASSIS:	ENDO-STAHL	2 MASCHINENGEWEHRE + MUNITION (200)
TRIEBWERK:	375XL	LEICHTER ER-LASER
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	2 MITTELSCHWERE ER-LASER
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86,4 KM/H	MITTELSCHWERER IMPULSLASER
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	2 SCHWERE ER-LASER
TORSODREHUNG:	JA	2 LSR 20S + MUNITION (12)
ARMSCHWINGEN:	JA	

CLAN

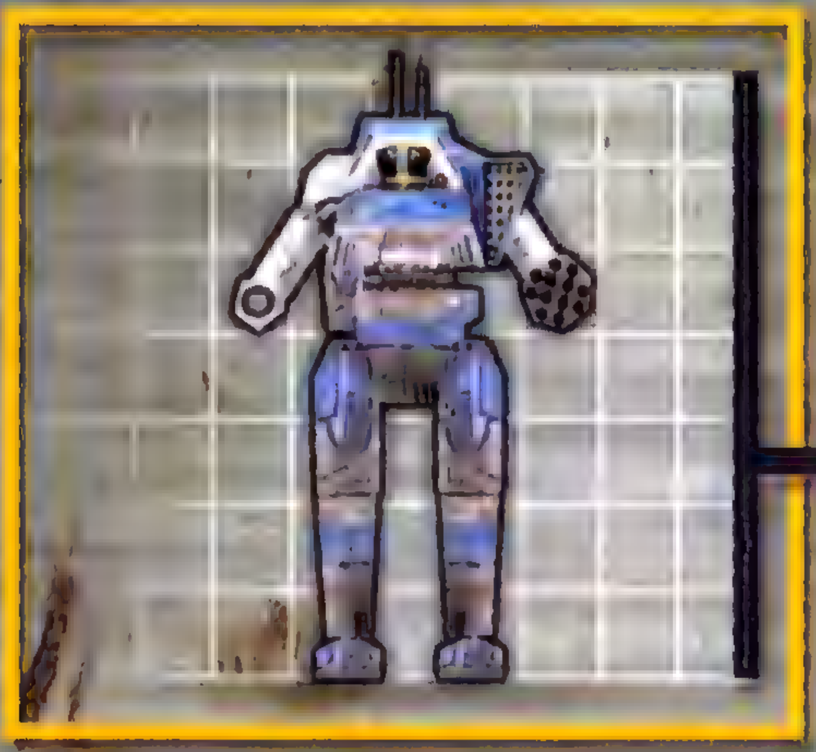
SCHWERER MECH

75 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT



ORION: Der *Orion* ist ein schon fast antikes BattleMech-Modell. Er wurde in der lang untergegangenen Terranischen Hegemonie als erster wirklich schwerer Mech entwickelt und fungierte mehr als 500 Jahre mit brutaler Gewalt in größeren Offensiven. Selbst heute noch ist der *Orion* ein Ehrfurcht erweckender Mech. Seine Langlebigkeit beruht auf der einfachen, aber effizienten Plazierung von Systemen im geräumigen Chassis des Mechs. Techs lieben die Arbeit am *Orion* und bewundern die Leichtigkeit, mit der man defekte Komponenten auffinden und ersetzen kann.



15.5m

ORION

INNERE SPHÄRE

SCHWERER MECH

70 TONNEN

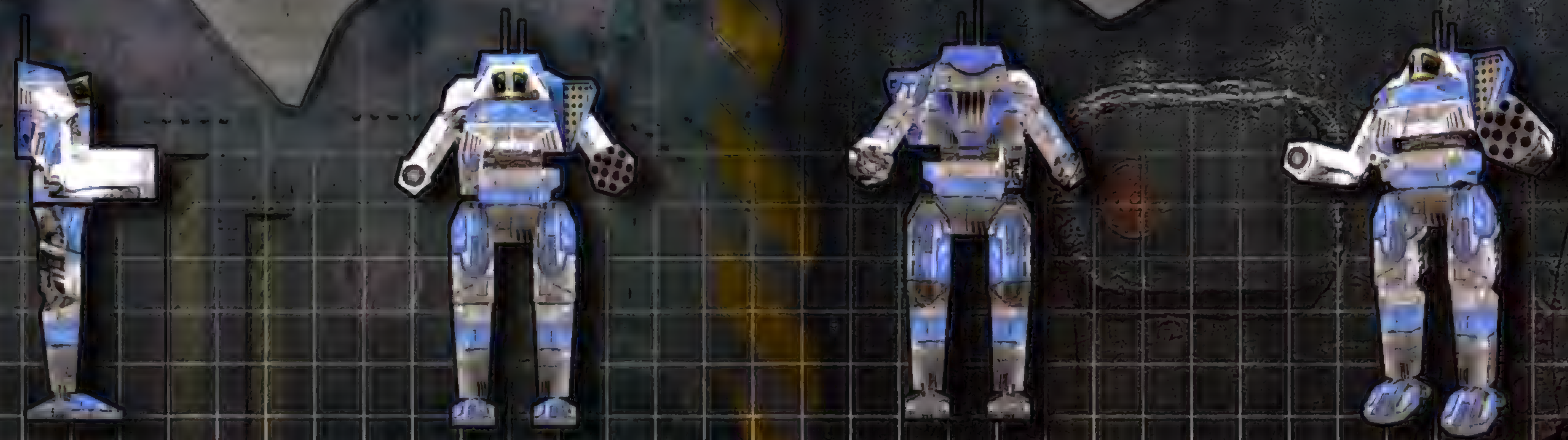
		PRIMÄRKONFIGURATION
CHASSIS:	KALI YAMA	LB 10-X KANONE + MUNITION (20)
TRIEBWERK:	VLAR 300XL	KSR 4 + MUNITION (50)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	43,2 KM/H	LSR 20 + MUNITION (12)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	64,8 KM/H	2 MITTELSCHWERE LASER
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	NARC-RAKETENTURM + GONDELN (12)
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

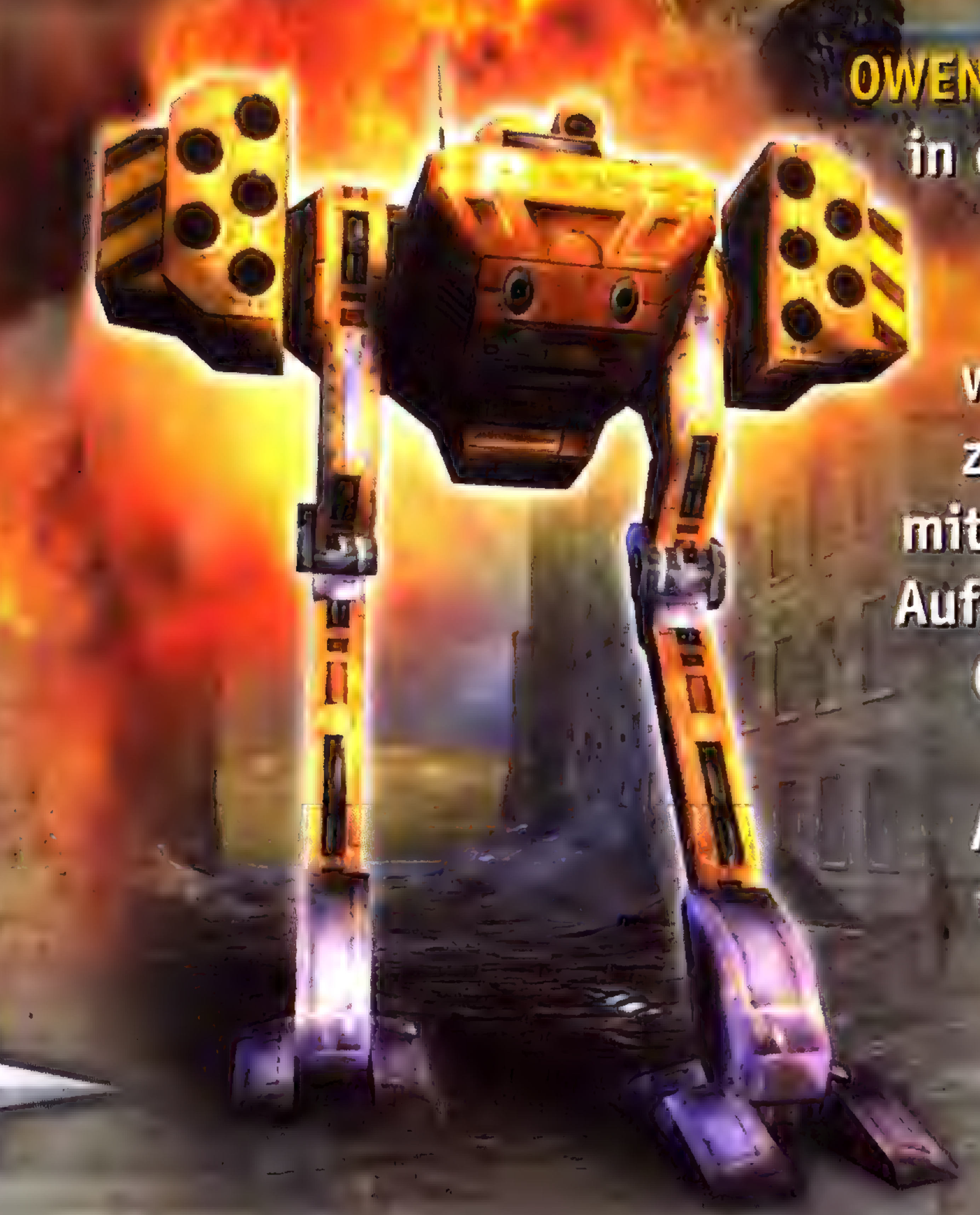
▶ *VERSIONSHERSTELLER:* UNTERSCHIEDLICH, TRADITIONELL KALI YAMA WEAPONS INDUSTRIES

▶ *PANZERUNGSMATERIAL:* UNTERSCHIEDLICH, TRADITIONELL VALIANT LAMELLOR-SERIE

▶ *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* IRIAN ORATOR 5KI – 10J

▶ *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* WASAT AGGRESSOR TYP 5





OWENS: Mit der Entwicklung der OmniMech-Technologie in der Inneren Sphäre begann das Draconis-Kombinat mit der Aufwertung alter Designs. Der alternde Jenner, der ewige Scout-Mech des Kombinats, wurde aufgewertet und neu ausgerüstet und führte zum *Owens*. Die Entwickler füllten das neue Modell mit moderner Technologie zur Erfüllung seiner Scout-Aufgaben und verbesserten die bereits eindrucksvolle Geschwindigkeit des alten Jenners. Dadurch wurde der neue OmniMech zu einer ernstzunehmenden Aufklärungseinheit, doch es blieb nur wenig Raum für Waffensysteme; auf sich gestellt ist der *Owens* nicht effizient im Gefecht.

OWENS

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	STANDARD	TAG
TRIEBWERK:	280XL	K3-SLAVE
REISEGESCHWINDIGKEIT:	86 KM/H	BEAGLE-SONDE
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	130 KM/H	MITTELSCHWERER LASER
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	2 LEICHTE LASER
TORSODREHUNG:	NEIN	2 LSR 5S + MUNITION (24)
ARMSCHWINGEN:	NEIN	

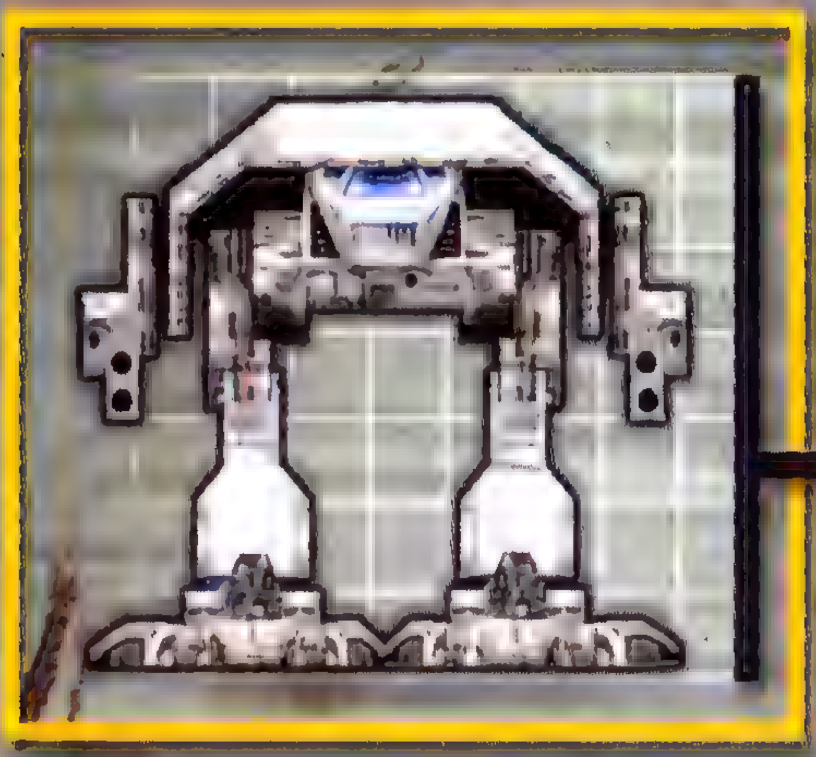
INNERE SPHÄRE

LEICHTER MECH

35 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* LUTHIEN-PANZERUNGSWERKE
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* K3-NETZWERK
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* BEAGLE-SONDE MIT TAG

PUMA: Aufgrund seiner für einen leichten Mech außergewöhnlichen Schlagkraft und der sich daraus ergebenden Angriffslust seiner Piloten wurde dieses Modell bei seinem ersten Auftauchen in der Inneren Sphäre mit dem Codenamen "*Puma*" bezeichnet. Er ist schnell genug für Scout-Einsätze, doch der *Puma* kann es auch mit vielen mittelschweren Mechs der Inneren Sphäre aufnehmen. Für einen leichten Mech verfügt er über ungewöhnliche Feuerkraft, die so manche MechKrieger der Inneren Sphäre überrascht, wenn sie es zum ersten Mal mit diesem Modell zu tun bekommen.



PUMA

CLAN

LEICHTER MECH

35 TONNEN

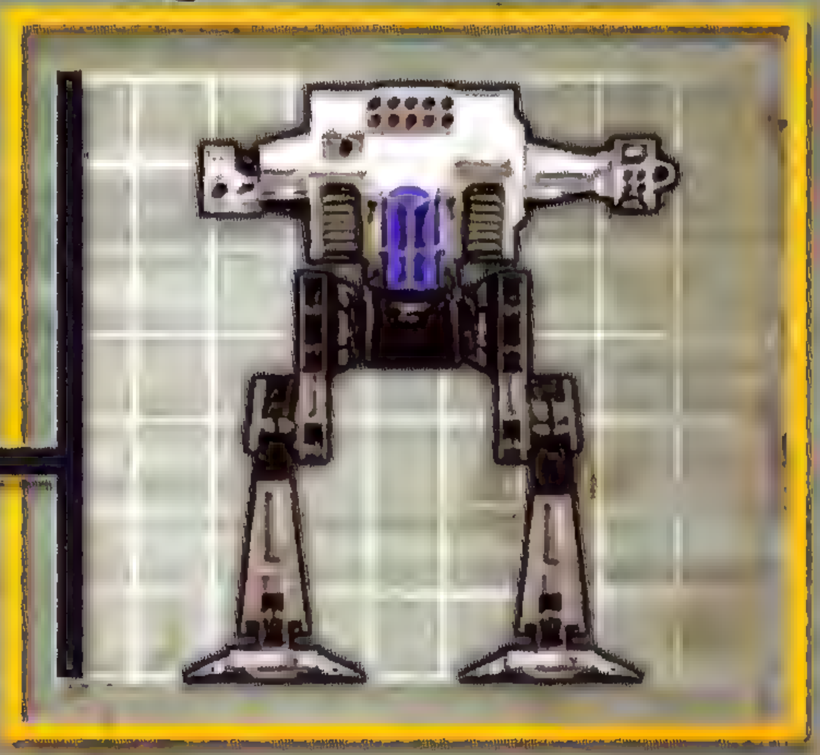
PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	ENDO-STAHL
TRIEBWERK:	210XL
REISEGESCHWINDIGKEIT:	64,8 KM/H
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	97,2 KM/H
SPRUNGDÜSEN:	KEINE
TORSODREHUNG:	NEIN
ARMSCHWINGEN:	NEIN

FLAMMER
2 ER-PPK
ZIELCOMPUTER

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT

SCHATTENKATZE: Obwohl die *Schattenkatze* in der Hauptsache eine Aufklärungseinheit ist, kann sie in jeder Funktion gefährlich werden. Hohe Geschwindigkeit und Sprungkapazität, kombiniert mit geschwindigkeitserhöhender Technologie, machen diesen OmniMech äußerst manövrierfähig. Außerdem ist er mit umfassender Panzerung und einer beachtlichen Menge fortschrittlicher Clan-Waffensysteme ausgestattet, was die *Schattenkatze* zu einem guten Allround-Modell macht. Viele MechKrieger der Inneren Sphäre mußten dafür bezahlen, diesen gefährlichen Mech unterschätzt zu haben - er ist durchaus in der Lage, Mechs der Inneren Sphäre zu vernichten, die doppelt so groß sind wie er.



SCHATTENKATZE

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	ENDO-STAHL
TRIEBWERK:	270XL
REISEGESCHWINDIGKEIT:	65 KM/H
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	97 KM/H (130 KM/H MIT MASC)
SPRUNGDÜSEN:	180 METER
TORSODREHUNG:	JA
ARMSCHWINGEN:	JA

- VERSIONSHERSTELLER:
  UNBEKANNT
- PANZERUNGSMATERIAL:
  UNBEKANNT

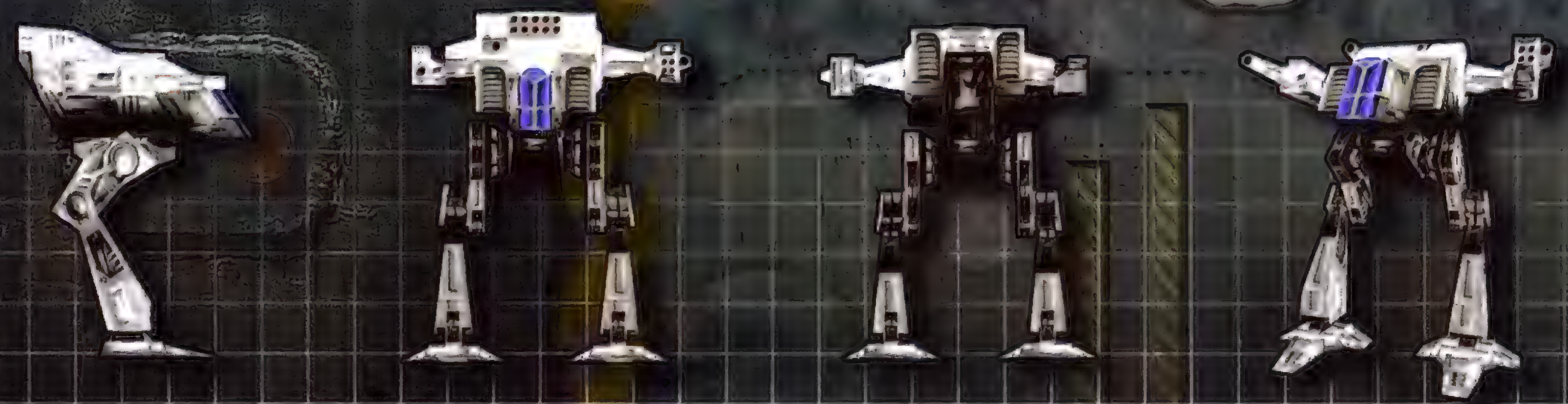
GAUSSGESCHÜTZ + MUNITION (16)
2 MITTELSCHWERE ER-LASER
SONDE

- KOMMUNIKATIONSSYSTEM:
  UNBEKANNT
- ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:
  UNBEKANNT

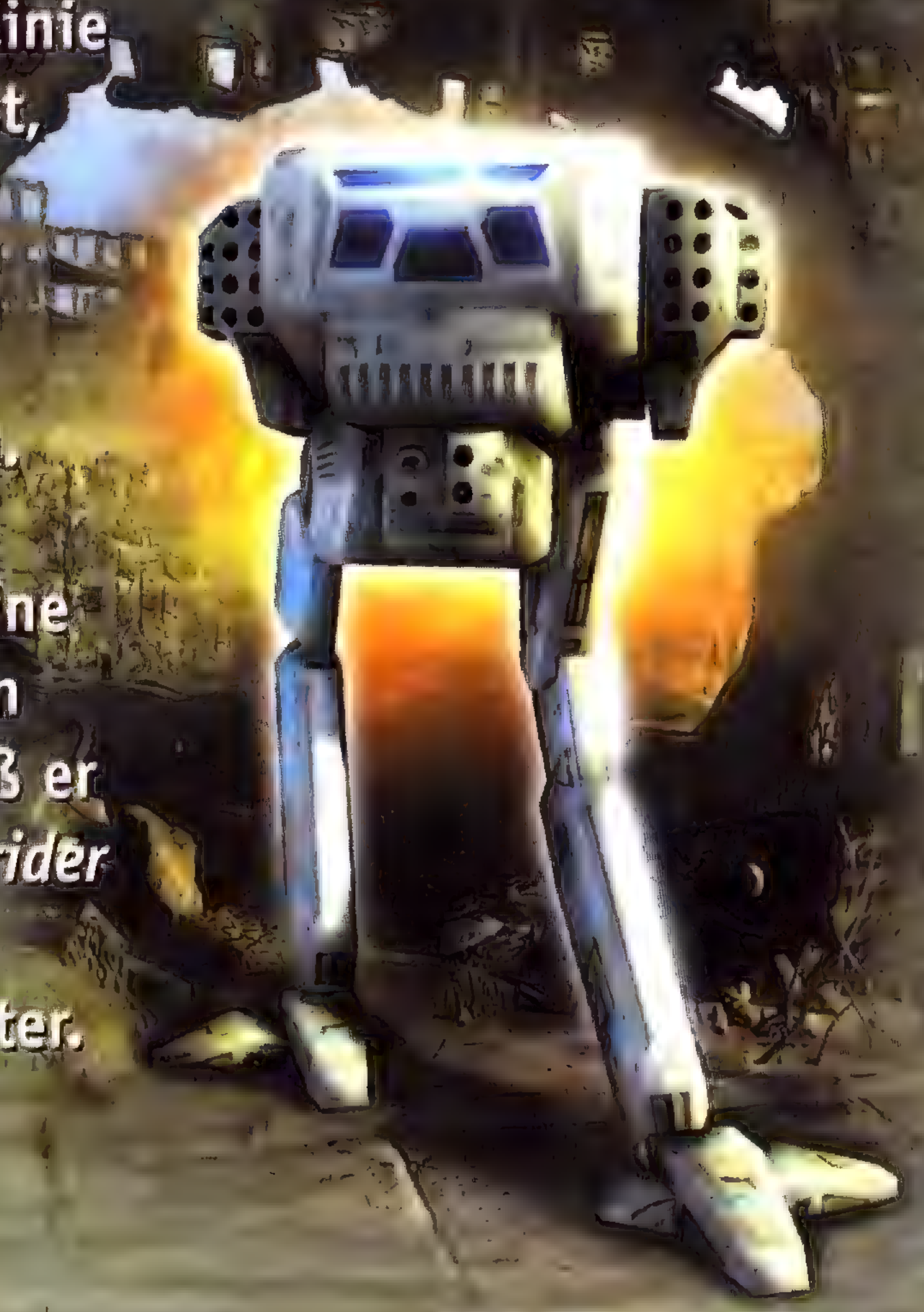
CLAN

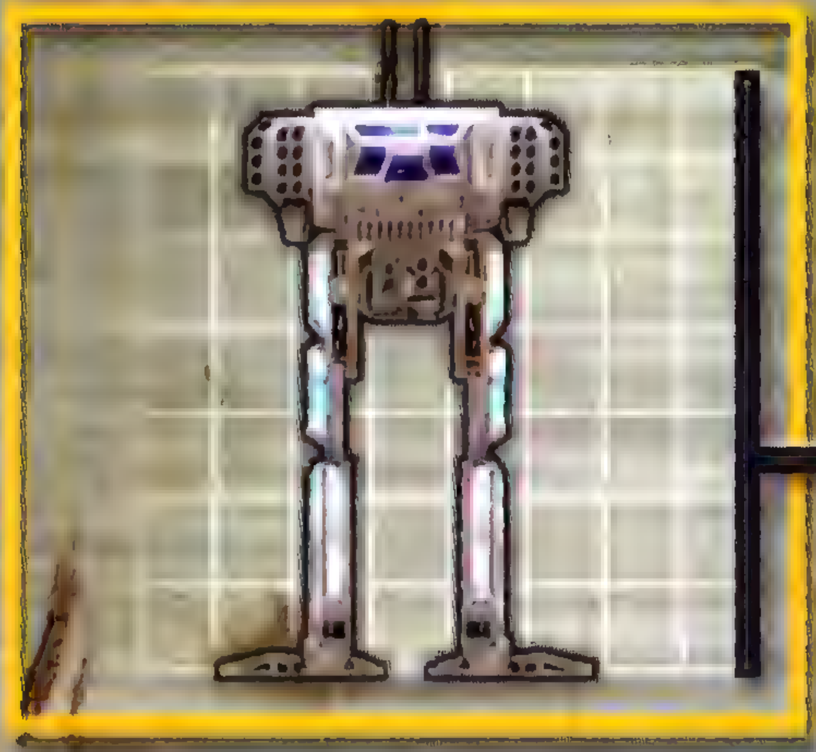
MITTELSCHWERER MECH

45 TONNEN



STRIDER: Dieser neue OmniMech beruht in erster Linie auf dem altmodischen Modell Zikade und ist robust, wenn auch etwas lahm. Die Verwendung eines sperrigen und schweren Reaktors/Motors half zwar dabei, die Produktionskosten niedrig zu halten, ließ allerdings den Designern nur wenig Spielraum. Sie entschieden sich für ein allgemeines Design und gaben dem *Strider* angemessene Panzerung, eine passable Geschwindigkeit für einen mittelschweren Mech und eine kleine Waffenphalanx. Dadurch, daß er versucht, zu viele Aufgaben zu erfüllen, ist der *Strider* überfordert: er ist ein echter Hansdampf in allen Gassen, aber in keiner seiner Funktionen ein Meister.





12m

STRIDER

INNERE SPHÄRE

MITTELSCHWERER MECH

40 TONNEN

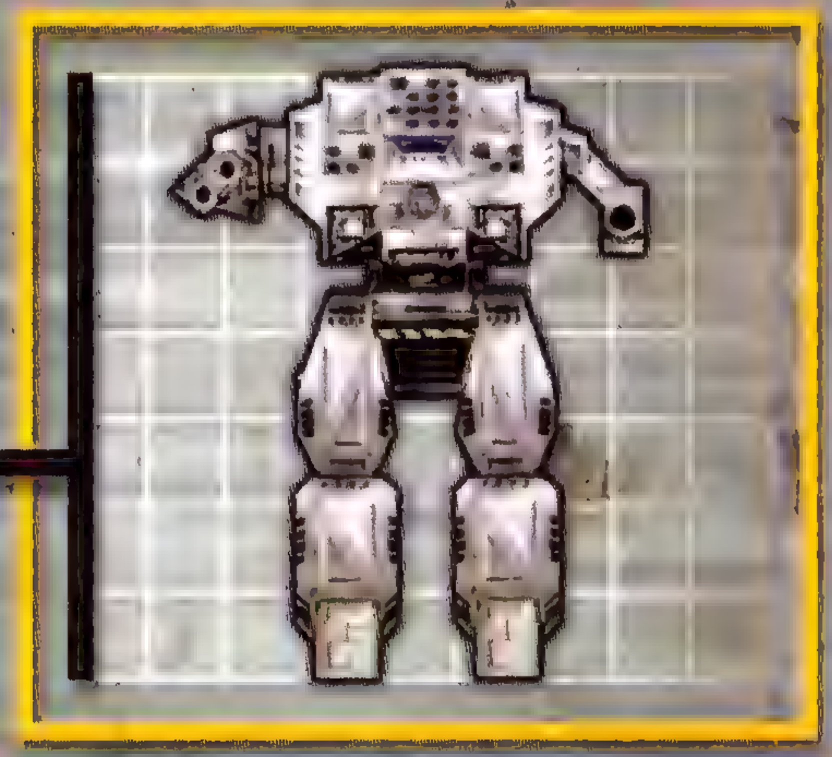
PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	ENDO-STAHL	LEICHTER LASER
TRIEBWERK:	240 STANDARD	2 KSR 6 + MUNITION (30)
REISEGESCHWINDIGKEIT:	65 KM/H	BEAGLE-SONDE
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	97 KM/H	ARTEMIS-IV-FLS
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	NEIN	

- *VERSIONSHERSTELLER:* LUTHIEN-PANZERUNGSWERKE
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT

SPALTER: Der *Spalter* ist der größte der neuen OmniMechs der Inneren Sphäre und beruht entfernt auf den Clan-Modellen Loki und Thor. Verzögerungen aufgrund technologischer Fehler und Belastungsproblemen beim Chassis führten dazu, daß dieser OmniMech einer der letzten wurde, die eine vollständige Produktion erfuhren. Doch sobald er in Dienst gestellt war, wurde rasch deutlich, daß dieses neue Modell den Vergleich mit den meisten anderen Sturmklassen-Mechs der Inneren Sphäre nicht zu scheuen brauchte. Allerdings führt die geringere Qualität der Waffen der Inneren Sphäre dazu, daß der *Spalter* kein ebenbürtiger Gegner ür Clan-Mechs vergleichbarer Größe ist.

SPALTER



PRIMÄRKONFIGURATION

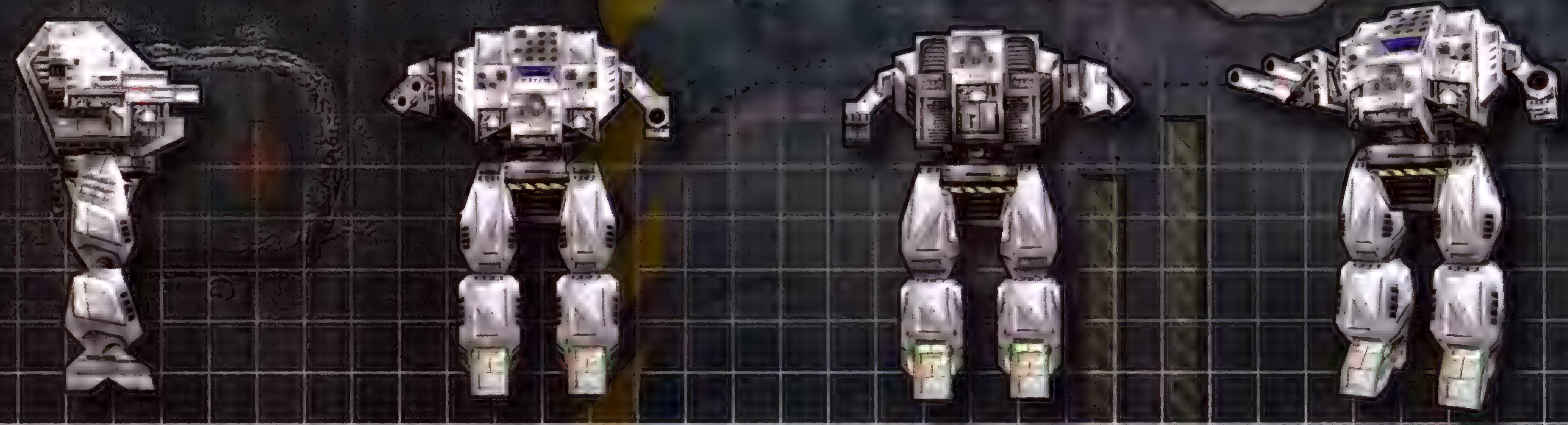
CHASSIS:	STANDARD	AK/20 AUTOKANONE + MUNITION (5)
TRIEBWERK:	360XL	2 MITTELSCHWERE LASER
REISEGESCHWINDIGKEIT:	43 KM/H	2 SCHWERE LASER
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	65 KM/H	3 KSR 4 + MUNITION (50)
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

INNERE SPHÄRE

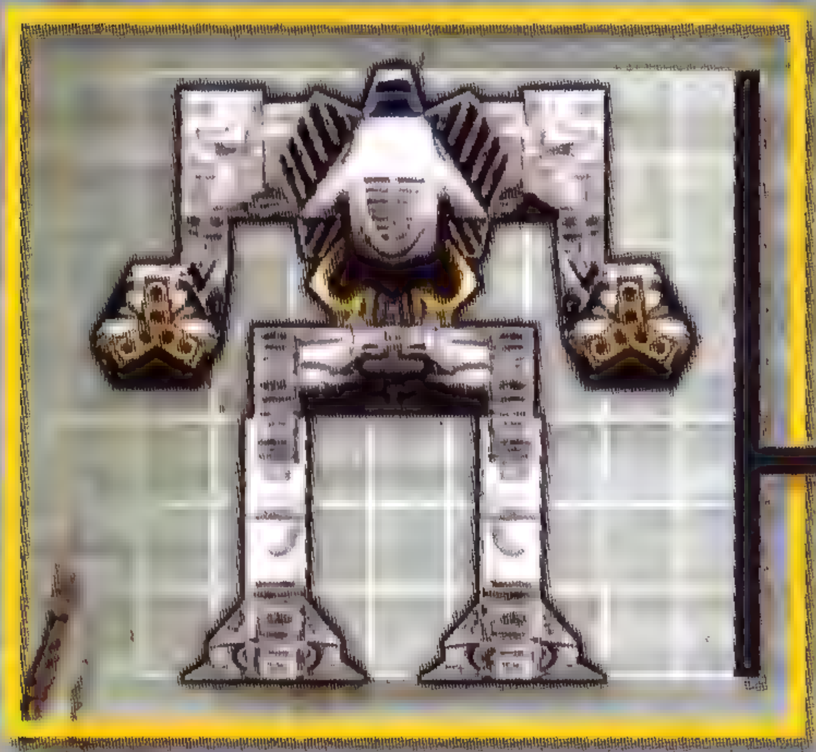
MECH DER STURMKLASSE

90 TONNEN

- *VERSIONSHERSTELLER:* LUTHIEN-PANZERUNGSWERKE
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT



SUPERNOVA: Der *Supernova* ist auch als "großer Bruder" des Clan-OmniMechs Black Hawk bekannt und ein furchteinflößendes Beispiel für die Überlegenheit der Clans, was Waffenreichweite angeht. In einem schwer gepanzerten Chassis ist ein höllisches Spektrum von ER-Lasern angebracht, die einen Mech der Inneren Sphäre durchaus vernichten können, bevor dieser nahe genug herankommen kann, um seine Waffen abzufeuern. Das Modell hat jedoch mit Wärmeableitungsproblemen zu kämpfen, wodurch seine verfügbare Feuerkraft von Zeit zu Zeit reduziert wird. Obwohl der *Supernova* langsam ist, kann er springen, wodurch er manövrierfähig genug ist, um in gute Feuerposition zu kommen.



SUPERNOVA

CLAN

MECH DER STURMKLASSE

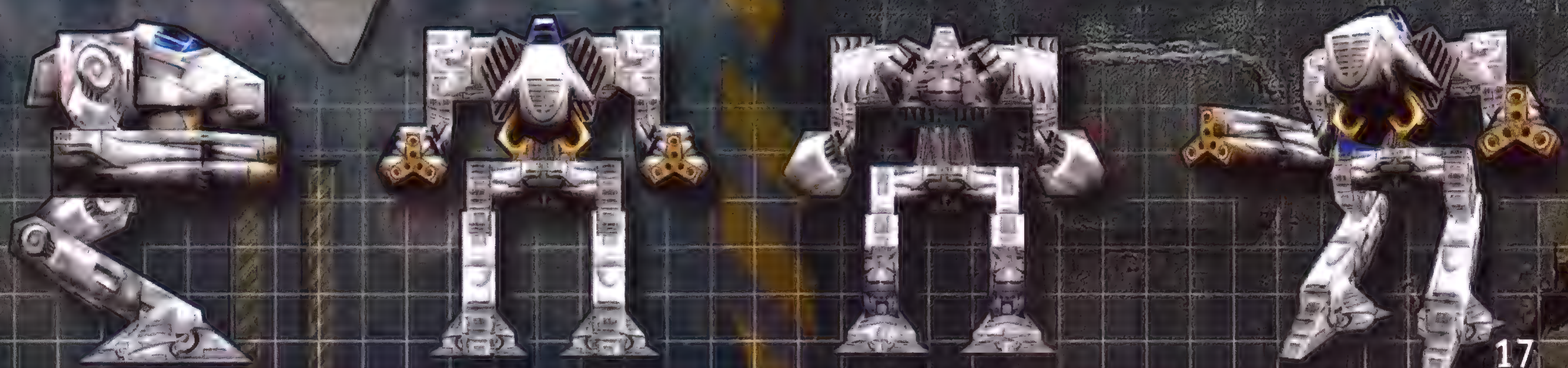
90 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

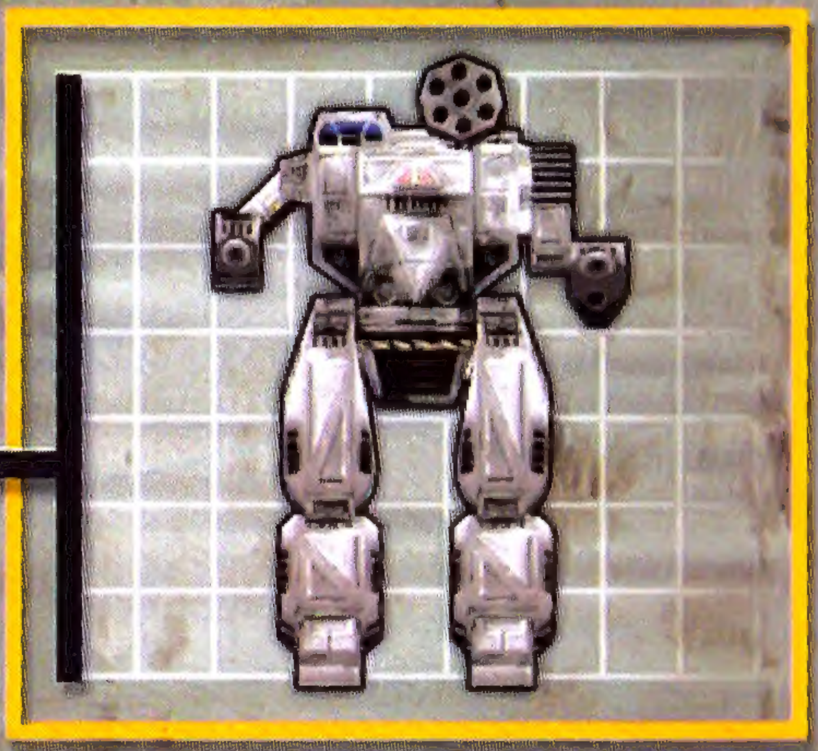
CHASSIS:	STANDARD
TRIEBWERK:	270 STANDARD
REISEGESCHWINDIGKEIT:	32 KM/H
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H
SPRUNGDÜSEN:	90 METER
TORSODREHUNG:	NEIN
ARMSCHWINGEN:	JA

6 SCHWERE ER-LASER

- VERSIONSHERSTELLER: UNBEKANNT
- PANZERUNGSMATERIAL: UNBEKANNT
- KOMMUNIKATIONSSYSTEM: UNBEKANNT
- ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM: UNBEKANNT



THOR: Die Hauptvorzüge des *Thors* im Vergleich zu anderen schweren Mechs liegen in seiner Beweglichkeit und seiner vernichtenden Feuerkraft auf kurze und mittlere Reichweiten. Das trifft auf praktisch alle Konfigurationen zu. Obwohl der *Thor* vielleicht weniger schlagkräftig als einige und langsamer als andere Modelle sein mag, stellt er dennoch eine erfolgreiche Kombination von Feuerkraft und Beweglichkeit dar.



THOR

PRIMÄRKONFIGURATION

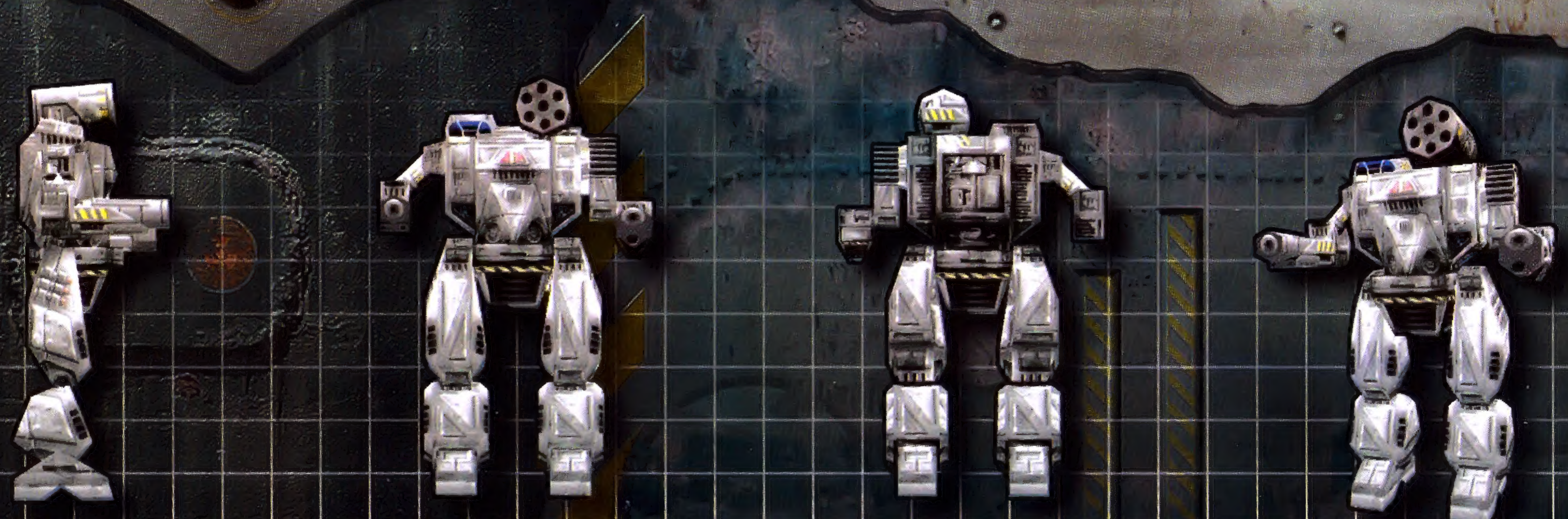
CHASSIS:	STANDARD	LB 10-X AUTOKANONE + MUNITION (10)
TRIEBWERK:	350XL	ER-PPK
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	LSR 15 + MUNITION (16)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86,4 KM/H	
SPRUNGDÜSEN:	150 METER	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

CLAN

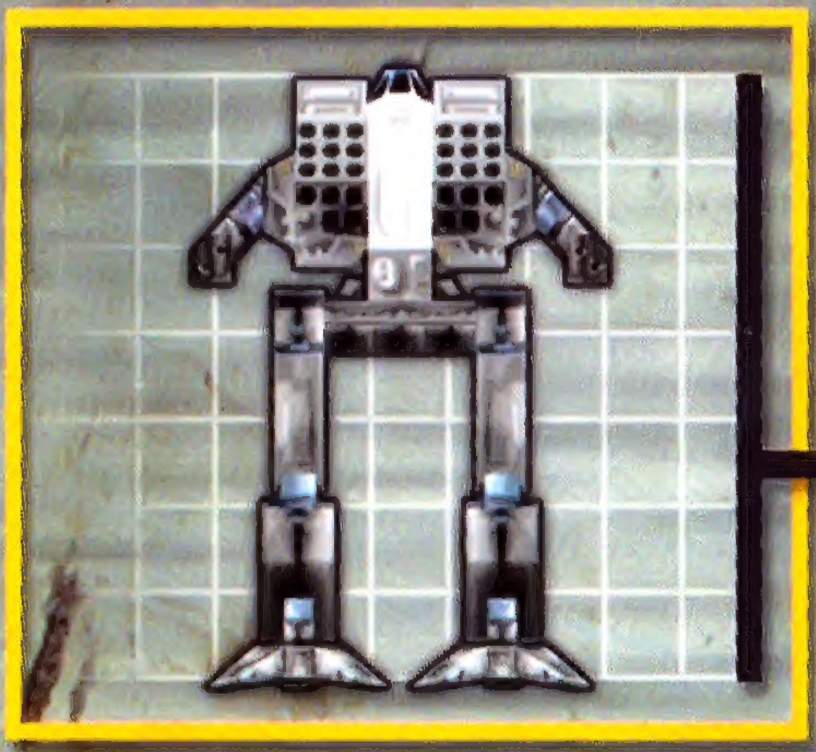
SCHWERER MECH

70 TONNEN

- VERSIONSHERSTELLER: UNBEKANNT
- PANZERUNGSMATERIAL: UNBEKANNT
- KOMMUNIKATIONSSYSTEM: UNBEKANNT
- ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM: UNBEKANNT



VULTURE: In seiner Primärkonfiguration fungiert der *Vulture* hauptsächlich als Feuerunterstützungs-Mech. Viele MechKrieger haben über böse Vorahnungen berichtet, wenn sie einen *Vulture* auf einem Gebirgskamm erblickten, der seine Langstreckenraketen ins Gefecht darunter abfeuert. Und wenn der *Vulture* einen Gegner auf lange Reichweiten nur verwundet hat, kann er seine Laserwaffen einsetzen, um dem Feind endgültig den Garaus zu machen.



14.5m

VULTURE

CLAN

SCHWERER MECH

60 TONNEN

PRIMÄRKONFIGURATION

CHASSIS:	STANDARD	2 MITTELSCHWERE IMPULSLASER
TRIEBWERK:	300XL	2 SCHWERE IMPULSLASER
REISEGESCHWINDIGKEIT:	54 KM/H	2 LSR 20 + MUNITION (12)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:	86,4 KM/H	
SPRUNGDÜSEN:	KEINE	
TORSODREHUNG:	JA	
ARMSCHWINGEN:	JA	

- *VERSIONSHERSTELLER:* UNBEKANNT
- *PANZERUNGSMATERIAL:* UNBEKANNT
- *KOMMUNIKATIONSSYSTEM:* UNBEKANNT
- *ZIELERFASSUNGS UND VERFOLGUNGSSYSTEM:* UNBEKANNT

FAHRZEUGBESCHREIBUNG

TRUPPENTRANSPORTER

Der Truppentransporter wurde für den Transport entwickelt, nicht fürs Gefecht. Allerdings können selbst seine schwachen Waffen einem Mech zusetzen, der unaufmerksam ist.

TONNAGE: 10
REAKTOR/MOTOR: ICE 40
REISEGESCHWINDIGKEIT: 65 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 97 km/h
WAFFEN: 2 MASCHINENGEWEHRE

MITTELSCHWERER PANZER BULLDOG

Der Bulldog ist ein relativ langsamer, unverwüstlicher Gefechtspanzer, der mit einer Vielfalt von Waffen bestückt ist. Seine schweren Laser, beide KSR-Packs und das Maschinengewehr geben ihm eine beträchtliche Effizienz auf mittlere und kurze Reichweiten.

TONNAGE: 60
REAKTOR/MOTOR: ICE 240
REISEGESCHWINDIGKEIT: 43 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 65 km/h
WAFFEN: SCHWERE LASER, 2 KSR-4 und MASCHINENGEWEHR

DONAR

Der Donar ist ein neues Fahrzeug im Clan-Arsenal und wird hauptsächlich als Scout-Fahrzeug und für Langstrecken-Standoff-Angriffe eingesetzt. Seine Flug-Manövrierfähigkeit macht ihn ideal für schnelle Operationen in hügeligem Terrain.

TONNAGE: 21
REAKTOR/MOTOR: FUSION 50
REISEGESCHWINDIGKEIT: 97 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 151 km/h
WAFFEN: SCHWERE ER-LASER und 2 BLITZ-KSR 2

RAKETENPANZER HARASSER

Der Harasser ist ein widerstandsfähiges Gefechtsfahrzeug, das mit Kurzstreckenraketen-Packs ausgerüstet ist. Einer seiner Hauptvorteile liegt in seiner Fähigkeit, sich rasch annähern, angreifen und wieder zurückziehen zu können.

TONNAGE: 25
REAKTOR/MOTOR: GM CLASSIC II ICE
REISEGESCHWINDIGKEIT: 108 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 162 km/h
WAFFEN: 2 KSR-6

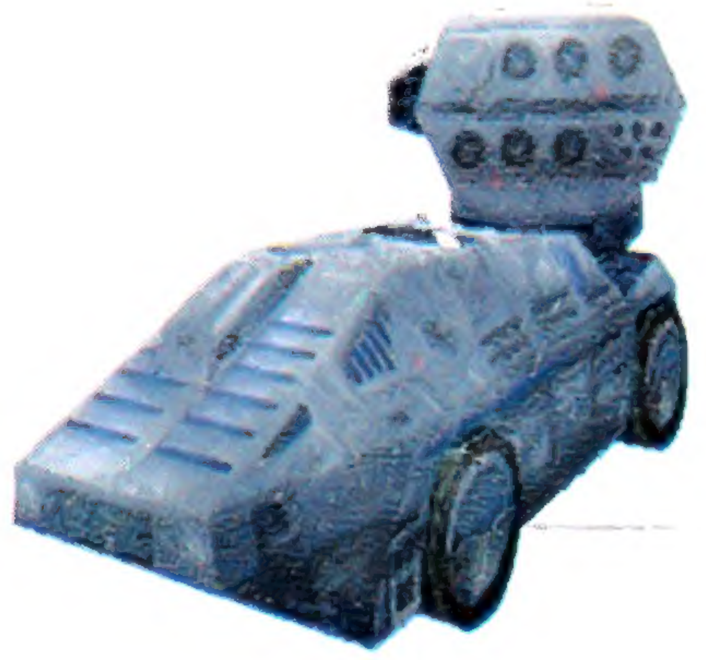
MOBILER FELDSTÜTZPUNKT

Der Mobile Feldstützpunkt ist eine Kombination aus elektronischer Kommandozentrale und Einrichtung für Reparaturen im Felde. Durch seine erweiterte Lager- und Transportkapazität ist er der ideale Gefährte für jede Einheit, die hinter feindlichen Linien operiert.

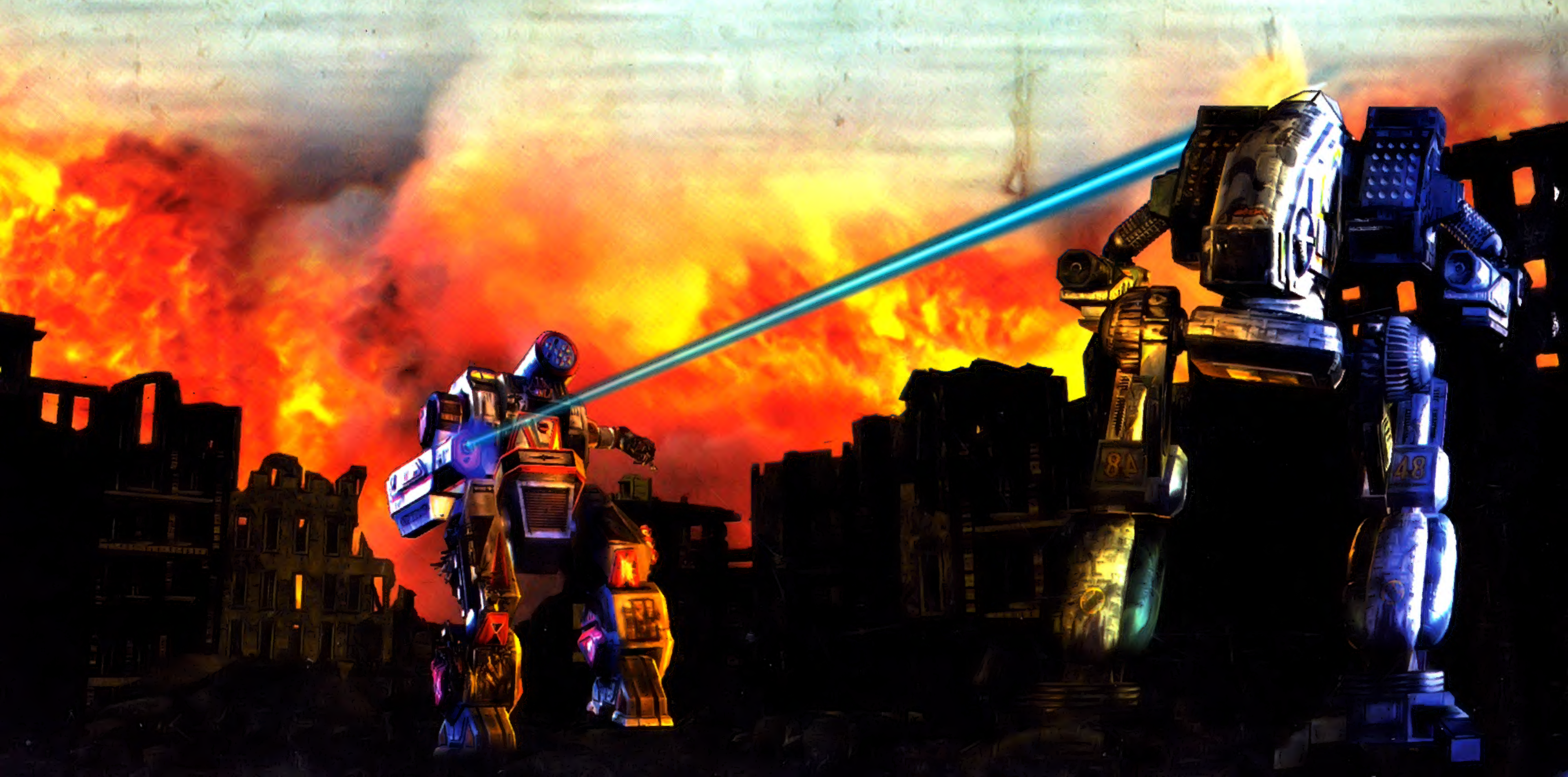
TONNAGE: 200
REISEGESCHWINDIGKEIT: 43 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 64 km/h
WAFFEN: Keine

LEICHTER PANZER STRIKER

Die Waffenkombination des Strikers aus LSR und KSR machen es möglich, daß er Ziele aus der Entfernung angreifen kann und immer noch genug Feuerkraft hat, um sich in einem Nahkampf behaupten zu können, wenn er in die Enge getrieben wird.



TONNAGE: 35
REAKTOR/MOTOR: ICE 175
REISEGESCHWINDIGKEIT: 54 km/h
FLANKIERUNGSGESCHWINDIGKEIT: 86 km/h
WAFFEN: KSR 6 und LSR 10

MICROPROSE®

www.mechwarrior3.de